Co.De.

Modulo 7 - Apprendimento di co-progettazione attraverso i test utente

Unità 7.4 – Strumento per la progettazione di scenari di apprendimento/piani di lezione con test utente

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Sommario

1 Scopo dello strumento

2 Guida passo passo all'utilizzo dello strumento

3 Lista di controllo per i test utente

Co-funded by
the European Union

Co.De.

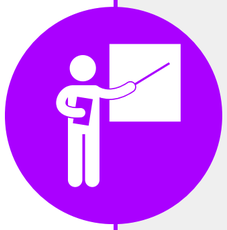
Scopo dello strumento

Lo strumento di progettazione per i test utente è stato sviluppato per supportare gli educatori nell'integrazione sistematica dei test utente nella pianificazione delle lezioni e nella progettazione didattica. Il suo scopo è:

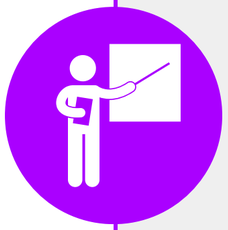
Co-funded by the European Union

Co.De.

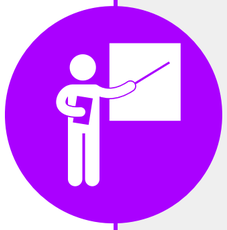
Grazie a questo strumento, gli educatori possono garantire che i test con gli utenti diventino un elemento integrante e significativo dell'esperienza di apprendimento.



Fornire un quadro strutturato per la pianificazione, la conduzione e la valutazione delle attività di test con gli utenti.



Promuovere una raccolta di feedback coerente e comparabile da parte degli studenti.



Facilitare un processo chiaro e interativo per il perfezionamento di risorse, materiali o ambienti di apprendimento.



Rafforzare le pratiche di co-progettazione guidando gli insegnanti attraverso un ciclo di miglioramento trasparente e basato su evidenze.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Guida passo passo all'utilizzo dello strumento

Fase 1 – Definire gli obiettivi

Fase 2 – Preparazione del prototipo e dell'ambiente di test

Fase 3 – Condurre la sessione di test con gli utenti

Fase 4 – Distribuire e raccogliere feedback

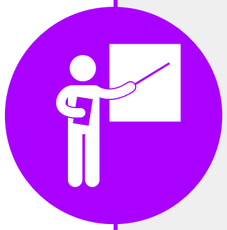
Fase 5 – Analizzare il feedback

Passaggio 6 – Iterare e perfezionare

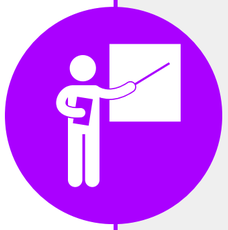
Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 1 – Definire gli obiettivi



Definire gli obiettivi di apprendimento e lo scopo della valutazione (ad esempio, usabilità, chiarezza, accessibilità, coinvolgimento).



Individuare le competenze target (ad esempio, pensiero critico, comunicazione, competenze digitali).

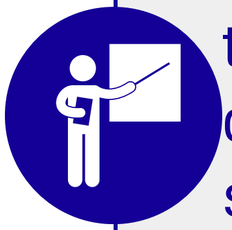


Chiarire i risultati di apprendimento attesi e il ruolo che gli studenti svolgeranno durante i test.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 2 – Preparazione del prototipo e dell'ambiente di test



Selezionare o creare il prototipo da testare (ad esempio, strumento digitale, layout dell'aula, materiale stampato, attività di apprendimento).



Garantire l'accessibilità e la disponibilità di tutti i materiali.



Preparare gli studenti spiegando le aspettative, le regole di comportamento per il feedback e lo scopo della co-progettazione.

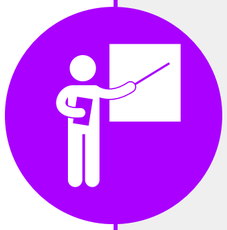


Decidere la struttura: test individuali, rotazione di gruppo, valutazione dell'intera classe.

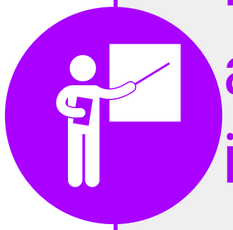
Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 3 – Condurre la sessione di test con gli utenti



Consentire agli studenti di interagire liberamente con il prototipo.



Incoraggiare il "pensare ad alta voce" per cogliere le impressioni immediate degli utenti.



Evitate di influenzare o guidare gli studenti; concentratevi sul comportamento autentico degli utenti.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 4 – Distribuire e raccogliere feedback

Utilizzate gli strumenti di feedback predisposti (moduli, guide alla discussione, griglie di osservazione).

Il feedback può includere:



Usabilità (facilità di navigazione, chiarezza delle istruzioni)



Coinvolgimento (motivazione, livello di interesse)



Accessibilità (barriere per i diversi tipi di studenti)

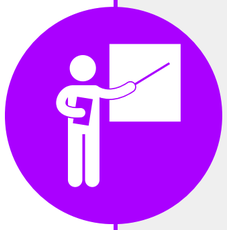


Qualità dell'esperienza utente (comfort, efficienza, soddisfazione)

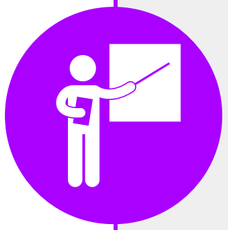
Co-funded by the European Union

Co.De.

Fase 5 – Analizzare il feedback



Organizzare i dati in temi e identificare i modelli ricorrenti.



Confrontare le opinioni individuali e quelle di gruppo.

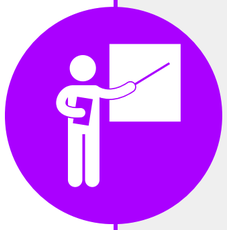


Valutare quali elementi necessitano di perfezionamento e quali funzionano efficacemente.

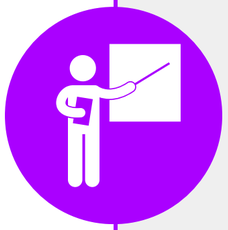
Co-funded by the European Union

Co.De.

Passaggio 6 – Iterare e perfezionare



Implementare miglioramenti basati sul feedback degli studenti.



Comunicare i cambiamenti agli studenti e coinvolgerli nella decisione dei passi successivi.



Programmare test di follow-up qualora siano state introdotte modifiche sostanziali.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Lista di controllo per i test utente

Questa checklist aiuta gli educatori a garantire la corretta impostazione e l'esecuzione di un'attività di test utente:

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Prima del test

1. Obiettivi di apprendimento chiaramente definiti
2. Prototipo preparato e accessibile
3. Istruzioni per gli studenti sviluppate
4. Strumenti di feedback pronti (moduli, rubriche, griglie)
5. Tempo assegnato per l'analisi e l'iterazione
6. Inclusione e accessibilità considerate
7. Definita la strategia di raggruppamento delle classi

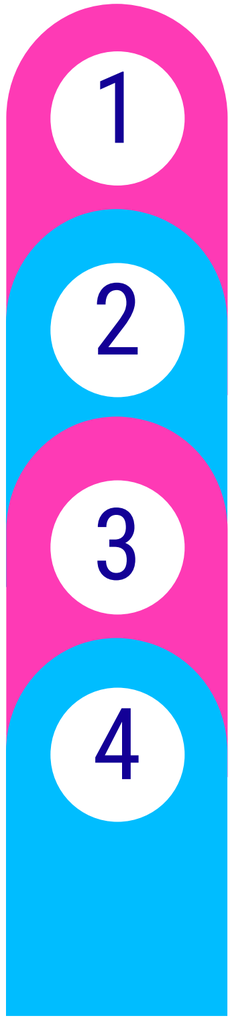
Co.De.

Durante i test

1. Gli studenti sono incoraggiati a “pensare ad alta voce”
2. L'insegnante osserva senza intervenire
3. Comportamenti chiave rilevati (confusione, facilità, schemi di navigazione)
4. Raccolta sistematica di feedback da tutti i partecipanti

Co.De.

Dopo il test



1. Feedback organizzato e analizzato
2. Decisioni di iterazione prese
3. Miglioramenti documentati
4. È previsto un piano per ulteriori test di follow-up, se necessario.

Co.De.

Hai completato l'Unità 7.4

https://code-eduproject.eu @co-deeducazione @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.